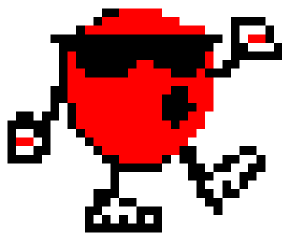
No Operation

Pismo poświęcone starym grom

Nr 6 - 3 kwietnia 2007



Centurio
4D Boxing
Ruff'n'Tumble
Blinky's Scary School



Łoj...

Początkowo zakładałem, że kolejny numer pisma ukaże się w lutym. Niestety, nastąpił poślizg i pojawił się w początkach kwietnia... Cóż, piszcie do nas, piszcie. I to zarówno listy, jak i materiały. Na razie jest ich jeszcze mało.

Pismo jest młode i wciąż jeszcze mutuje. Spis treści zmienił postać (i zapewne taki pozostanie przez długi czas), zrezygnowałem też z ozdobnych, przebajerowanych nagłówków tworzonych w WordArcie.

Jeśli chodzi o zawartość, to w tym numerze znajduje się pierwszy artykuł z serii Z Sieci. Seria ta, jak łatwo się domyślić, poświęcona będzie witrynom dotyczącym szeroko pojętego tematu starych gier, a także starych komputerów.

Korodzik



CHCESZ NAPISAĆ ARTYKUŁ DO NO OPERATION?

Czekamy na twoje teksty! Muszą spełniać następujące warunki:
- napisane poprawnie po polsku
- bez wulgaryzmów, nieprzyzwoitości itp.
- rozsądnej długości, nie powinny to być kilkuzdaniowe sucharki (chyba, że piszesz o jakimś niezbyt obszernym temacie)
- recenzje gier powinny mieć wyraźne screeny, listę wad, zalet, a także informację, na jakiej platformie sprzętowej grasz i jaką ocenę dajesz grze.

Zastrzegamy sobie prawo do poprawiania błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych w nadsyłanych artykułach.

Nadsyłajcie wasze dzieła na adres emailowy: korodzik@poczta.onet.pl

Ten numer No Operation przygotowany został przez Jacka „Korodzika" Dobrzynieckiego i Tomasza „Bylu" Bylewskiego.

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania przysyłanych listów i wycinania z nich wulgaryzmów.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.ir.pl

SPIS TREŚCI

Centurion...4
Rzymskie wakacje

Ruff'n'Tumble...6
Platformówka, ale jaka!

Kid Chaos...7
Hałaśliwy dzieciak

4D Boxing...8
Boks w... 3D!

Polonase...10
Coś jak wężyk...

Blinky's Scary School...10
Uwierz w ducha

Re-Volt...11
Re-welacja

Spot...13
Reklamowy?

Poradnik: Blinky's Scary School...14
Duchowe wsparcie

Bomberfun...15
Bomby rzuć!

KŚNG...16
Cholery można dostać

Z sieci...17
Katalog Polskich Zamkniętych Pism Komputerowych

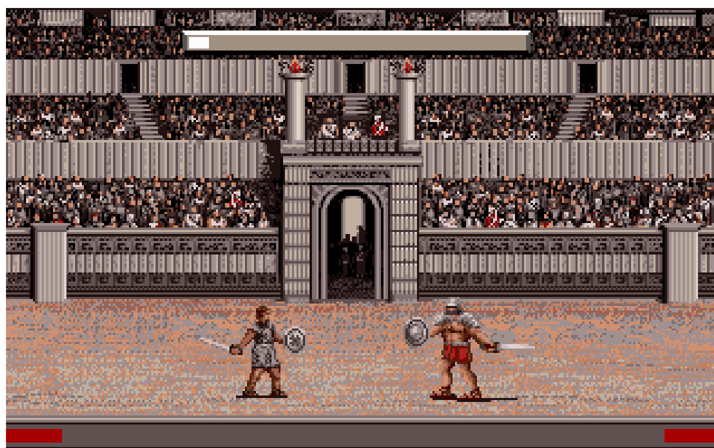
Listy...17
Ludzie, zejdźcie z drogi, bo listonosz jedzie...

Centurion

Tematu gry Centurion: Defender of Rome łatwo domyślić się z tytułu. Przenosimy się do roku 275 n.e. i mamy za zadanie rozszerzyć terytorium Rzymu na cały świat... a w zasadzie Europę, bo taki był wówczas cały znany świat.

Po rozpoczęciu rozgrywki widzimy przed sobą mapę Europy (i okolic) podzieloną na obszary. Na początku Rzym ma tylko jedną prowincję - Italię. Oczywiście nie możemy tego tak zostawić. W miarę podboju kolejnych ziem wzrasta nasza ranga, a tym samym zdolności dowódcze - możemy dowodzić większą ilością coraz lepszych legionów.

Gra dzieli się na dwie części: ekonomiczną (no, tak jakby) i taktyczną. Ekonomiczna rozgrywa się na mapie. Tutaj właśnie będziemy zdobywać forsę, trenować legionistów i zabawiać ludzi.



Oczywiście podstawą rozwoju będą pieniądze, czyli talenty. Zdobywamy je dzięki daninom, których wysokość możemy dowolnie ustalać. Im wyższa danina, tym bardziej burzą się ludzie, co jest efektem niepożądanym. Innym źródłem pieniędzy jest grabież. Można ją przeprowadzić tylko w prowincji, w której jest jakiś legion i nie można ograbić Italii (nikt nie jest rabusiem we własnym kraju... czy jakoś tak...). Oczywiście grabież bynajmniej nie uszczęśliwia ludzi. Ilość pieniędzy, jakie możemy dostać z danej prowincji, zależy od jej bogactwa.

Inną ciekawą rzeczą jest dowodzenie legionami. Możemy zaciągać do legionu ludzi, tworząc nową jednostkę bądź wzmacniając już istniejącą. Niestety, niekiedy okaże się, że w prowincji nie ma wystarczająco dużo zdolnych do noszenia broni mężczyzn - w takim przypadku nasz oddział będzie niepełny. Legiony można też „upgrade'ować", z wyższego stopnia na wyższy (są trzy stopnie, Regular, Cavalry i Consular, a każdy odznacza się większą ilością wojsk). Powyższe czynności niestety kosztują sporo. No i można nasz legion przesuwać z jednej krainy w drugą. Wszystkie powyższe rzeczy zajmują mu całą turę i może wykonać tylko jedną z nich.

Jeśli ludzie zaczynają mieć do nas jakieś wąty, uspokajamy ich, organizując igrzyska. W prowincjach innych niż Italia po prostu wybieramy, czym chcemy zabawić ludzi (za odpowiednią opłatą) i czytamy sobie krótki tekścik. Jednak w rodzinnym Rzymie wygląda to ciekawiej. Możemy wziąć osobiście udział w wyścigach rydwanów bądź walkach gladiatorów (tj. kontrolując jednego z zawodników.) Muszę przyznać, że mimo prób nigdy mi się nie udało opanować nawet sterowania w wyścigu. Co innego walki. Po wyborze zawodników (i ich umiejętności) przystępujemy do prostej bijatyki, w której ciosy zadajemy za pomocą klawiatury numerycznej. Najbardziej w walce liczy się jednak widowisko. U góry ekranu widzimy wskaźnik zadowolenia widzów. Im bardziej spektakularna i krwawa akcja, tym lepiej, ale nie wolno nudzić publiczności.

No i w końcu możemy zrobić wraz z naszymi wojskami przyjacielski wypad do sąsiadów. Nie-

Centurion: Defender of Rome

Producent: Bits of Magic
Wydawca: Electronic Arts
1990
Platformy: Amiga, **PC,**
Genesis

☑ Ciekawe walki
☑ Ładna grafika

Ocena: 5



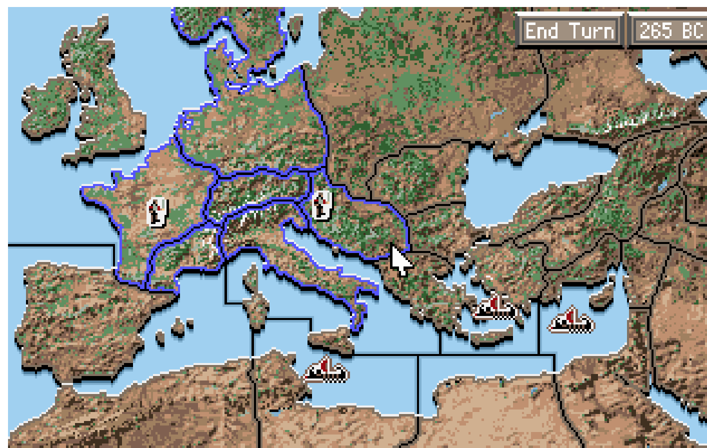
stety, najczęściej nie mają oni zamiaru być uprzejmi i żądają natychmiastowego wycofania się z ich terenów. Cóż, „chamstwu trzeba się przeciwstawiać siłom i godnościom osobistom". Bliskie spotkanie na polu walki utwierdzi rozmówcę w przekonaniu, że może powinien był mówić mniej ostrym tonem.

Sama walka wygląda całkiem emocjonująco. Na początku wybieramy formację swoich wojsk i jedną z taktyk - od zwykłego ataku frontalnego po obronę w stylu Scypiona. Po chwili nasze wojska ruszają do bitwy.

O ile nasze legiony mają duże szanse przeciwko prymitywnym barbarzyńcom, o tyle bardziej cywilizowane ludy mogą sprawić problemy. Na szczęście wojskom można zmieniać taktykę i wydawać rozkazy, ale tylko tym kohortom, które są w zasięgu głosu dowódcy. Charyzma i zasięg głosu są zresztą inne dla każdego z nich.

Morale naszych żołnierzy odgrywa ważną rolę. Jeśli jakaś kohorta odniosła duże straty, panikuje. Zabicie dowódcy często oznacza ucieczkę całego wojska. Przy wejściu do jakiejś prowincji warto sobie poczytać o sile i morale ich armii.

Jeśli sprawy idą źle, można nakazać odwrót całemu legionowi, a jeśli jest odwrotnie, można zluzować żołnierzy i pozwolić im robić, jak chcą. Niestety, irytujący jest sposób kierowania wojskiem: klikamy i przeciągamy w kierunku, gdzie mają iść, jednak można ich skierować tylko w czterech głównych kierunkach, co powoduje, że skierowanie ich po przekątnej jest mocno męczące i długotrwałe. Poza tym dziwne, że nawet półnadzy barbarzyńcy organizują się w kohorty. Może nie są aż tak prymitywni, jak sądziłem?



Za trzeci aspekt gry można uznać bitwy morskie, przedstawione jako pojedynek okrętów flagowych. Są one dość trudne w obsłudze i zapewne nie trzeba będzie ich zbyt wielu prowadzić.

Czy warto pograć w Centuriona? Ja osobiście z przyjemnością go przeszedłem. Grafika jest bez zarzutu i ładnie wyglądają np. krajobrazy w różnych krainach (choć kolory podczas bitwy mogłyby być mniej wyblakłe). Dźwięk stoi jednak na o wiele niższym poziomie. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to gra warta polecenia.

Korodzik



Ruff'n' Tumble



Dawno, dawno temu był taki komputer domowy, na którym mogliśmy pograć w bardzo wiele platformówek. Tym komputerem była poczciwa AMIGA. Powstawało na nią bardzo wiele platformerów począwszy od najprostszych, po te trudniejsze tworzone dla wybitnych operatorów joyów. Ruff'n'Tumble należy do tej drugiej grupy. Dodatkowo jest to amigowy exclusive, prawdziwa perełka stworzona tylko i wyłącznie na Amisię.



Tytułowemu Rufusiowi źli goście za namową jakiegoś szalonego doktorka ukradli jego kolorowe kulki. Zadaniem jest je więc odzyskać. Uzbrojony w najnowszy model kałacha, bazukę, miotacz ognia i inne najnowsze wynalazki destrukcji sieje zniszczenie na 16 poziomach w 4 różnych światach (las, jaskinie, statek obcych, zamek). Każdy z poziomów jest dopracowany w najmniejszych szczegółach.

Ruff nie należy do grona szybkich i zwariowanych platformerów, czy może raczej strzelaniny z elementami platformówki, ponieważ prujemy tutaj praktycznie przez cały czas gry do wszystkiego co się rusza. Na końcu każdego świata czeka na nas BIG BOSS strzegący przejścia do następnego. Gra jest trudna, ale ma jedną ogromną zaletę - po prostu nie można się od niej oderwać.

Amigowy Ruff'n'Tumble to jedna z najlepszych platformówek, w które kiedykolwiek grałem w swoim życiu. Poziom trudności jest na tyle wysoki, że nawet doświadczeni gracze poświęcą grze dostatecznie dużo czasu na jej ukończenie.

Wydaje się, że każdy element gry jest dopracowany w najmniejszym szczególe. Widać, że goście odpowiedzialni za ten tytuł wykorzystali do maksimum możliwości poczciwej Amisi. To pierwsza liga amigowych produkcji. Tfu, nie tylko. To pierwsza liga wśród wszystkich tytułów na 16-to bitowce!

Gra jest re-we-la-cy-jna! Posiada wspaniałą grafikę, dobre efekty dźwiękowe i co najważniejsze - niesamowitą grywalność. W moim prywatnym rankingu platformówek Ruff'n'Tumble zajmuje pierwszą lokatę. Cenię ten tytuł nawet wyżej od kultowego Super Frog'a.

Tomasz „BYLU" Bylewski

Ruff'n'Tumble

Producent: Wunderkind
Wydawca: Renegade
1994
Platformy: Amiga

 Wciąga!

 Doskonała grafika

Ocena: 5



Kid Chaos



Amigowa odpowiedź na Sonica Segi. Tak w skrócie można określić tą grę. Kid Chaos to niesamowicie szybka i wymagająca platformówka. Nasz bohater zostaje przeniesiony ze swojej epoki kamienia łupanego i kwadratowego koła do nieznanej przyszłości przez szalonych naukowców. Przy pomocy swojego najlepszego przyjaciela – maczugi – musi przebijać się przez kolejne światy, aby dotrzeć do teleportu, który z powrotem odeśle go do jego czasów.

To co się dzieje na ekranie monitora podczas naszych zmagań może przyprawić o zawrót głowy. Tytuł idealnie oddaje to, z czym mamy do czynienia. Istny chaos. Czy wspomniałem, że gra jest szybka? Poprawka, jest cholernie szybka, i trudna. W dodatku każdy poziom musimy przejść w określonym czasie. Gra używa systemu haseł, dzięki czemu nie musimy za każdym razem zaczynać gry od początku. A wierzcie mi, w tej grze strata życia przychodzi bardzo łatwo. Z początku jeszcze jakoś idzie, ale następne levele wymagają już nauczenia się ich na pamięć. Z pewnością spodoba się to hardcorowym graczom. Ciekawie prezentują się strażnicy poziomów. Są to kultowe mini gry typu Arkanoid czy Space Invaders.

Kid Chaos stworzyli goście odpowiedzialni między innymi za serię Lotus. Grafika to kolejny pokaz możliwości układów graficznych A500. Nasze boje umila muzyka utrzymana w klimatach techno. Kawałki pasują do gry i stoją na wysokim poziomie.



Jeśli jakiś amigowiec zazdrościł kiedyś użytkownikom konsoli Mega Drive Sonica, powinien zagrać w Kid Chaos – to amigowa odmiana tej gry. Polecam, bo to kolejna perełka którą warto mieć w swoich zbiorach!

Tomasz „BYLU" Bylewski



Kid Chaos

Producent: Magnetic Fields
Wydawca: Ocean
1994
Platformy: Amiga

- ☑ Grafika
- ☑ Muzyka
- ☑ Grywalność
- ☑ Mini-gry
- ☒ Za wysoki stopień trudności

Ocena: 4,5

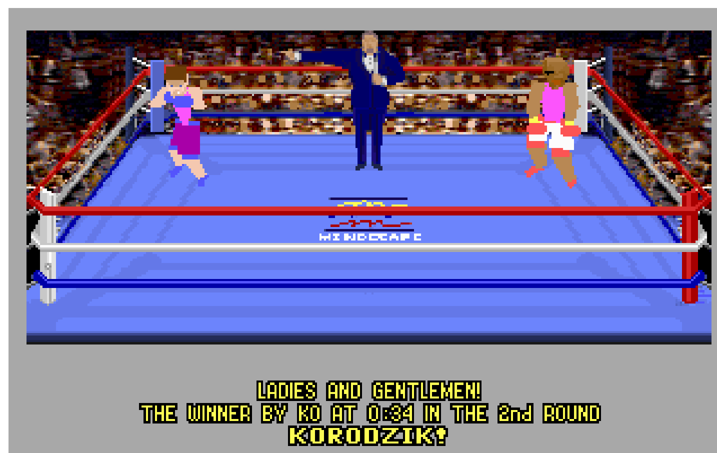
4D Boxing

Od małego marzyłeś o zostaniu bokserem. Jednak twoja wątła budowa oraz kiepska wytrzymałość stawały ci na drodze do sukcesu. Być może solidny trening poprawiłby ci kondycję, lecz nigdy nie mogłeś jakoś znaleźć na to czasu. W końcu zdecydowałeś się na bezbolesną, komputerową wersję boksu. Taką możliwość daje gra 4D Boxing.



Pierwsze, co szokuje, to grafika gry. Postacie bokserów oraz sam ring są trójwymiarowe, co w 1992 roku było czymś wyjątkowym i wiele osób zachwycało się wówczas grafiką. Dzisiaj nie wygląda to już tak okazale. Bokserzy wyglądają pokracznie, ich modele są wyjątkowo proste i niesamowicie kanciaste. Na szczęście jednak ich animacja jest płynna, a akcja jest na tyle wciągająca, że szybko przestaje nam to przeszkadzać. Widać u niech nawet mimikę - uśmiechają się chytrze lub cofają się ze strachem w oczach.

Na początku tworzymy swojego boksera, dobierając przede wszystkim trzy parametry: szybkość, siłę ciosu i wytrzymałość. Oprócz tego możemy ustalić jego kategorię wagową, wygląd głowy (i przy okazji

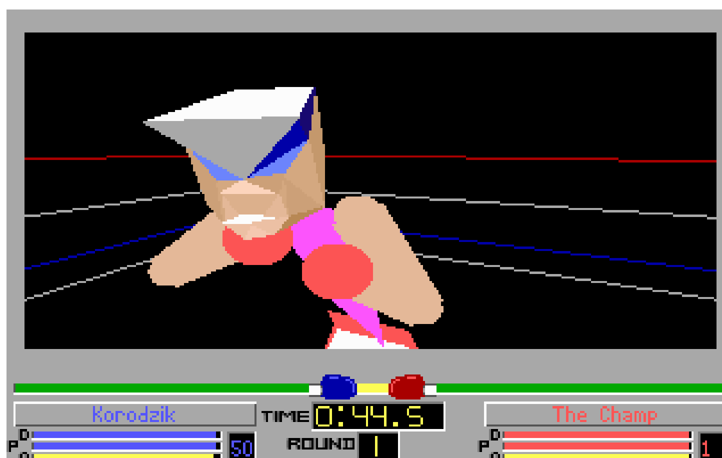


kolor skóry) oraz kolor ubranka, lewo- lub praworęczność i wzrost. Teraz możemy już skierować swego pupila do walki.

Z początku będziesz zapewne chciał stoczyć kilka pojedynczych walk (Exhibition), a później dopiero spróbować swych sił w turnieju (Main Event). Każdy nowo stworzony zawodnik zaczyna na 51. pozycji i pnie się w górę, pokonując tych, którzy stoją wyżej. W dowolnej chwili możemy stoczyć walkę z kimś, kto jest do trzech miejsc powyżej nas lub do dziesięciu miejsc poniżej. Przed każdą taką walką zdążymy jeszcze potrenować, by rozwinąć nasze statystyki. Warto uważnie dobrać sobie przeciwnika i pamiętać, że wyższe miejsce w tabeli niekoniecznie oznacza silniejszego zawodnika. Aha - stoczyć możemy tylko 40 walk, później zaś przechodzimy na emeryturę.

Sama walka jest oczywiście mięsem gry. Sterowanie jest wygodne: automatycznie skierowujemy się w stronę przeciwnika. Strzałki w górę i w dół powodują, że zbliżamy się bądź oddalamy od oponenta, a strzałki w lewo i w prawo pozwalają nam obchodzić go dookoła. Aby wyprowadzić cios, wciskamy Enter+strzałkę. Na koniec jest jeszcze klawisz Shift, którym możemy sprowokować wroga.

Walka trwa przez 3 rundy, po 3 minuty każda. Wygrać można na kilka sposobów - nokautując przeciwnika, który nie wstanie po 10 sekundach lub nokautując go 3 razy w ciągu rundy. Jeśli żadnemu z zawodników się to nie uda, wygrywa ten bokser, który



był skuteczniejszy. Pamiętajmy, że od leżącego na deskach oponenta trzeba się odsunąć, w przeciwnym razie czeka nas dyskwalifikacja.

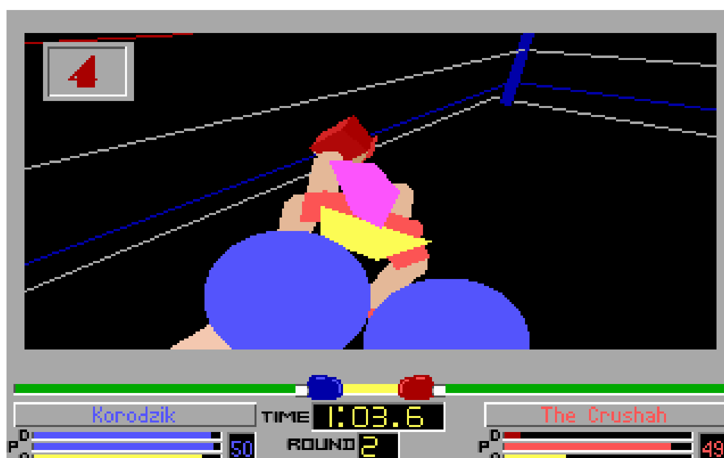
Trójwymiarowość gry pozwala nam na obserwowanie akcji z wielu kamer. Dostępne jest kilka widoków, choć nie wszystkie są zbyt użyteczne. Niestety nie można przestawić kamery, gdzie się chce (jak w Michael Jordan in Flight), można ją tylko przybliżać i oddalać. Na osłodę mamy włączenie widoku z 9 kamer jednocześnie. Najwygodniejszym według mnie jest widok z oczu zawodnika (można też patrzeć przez oczy naszego przeciwnika!) Jest on bardzo przyjemny, czujemy moc ciosów. Jedyną wadą jest to, że po posłaniu nas na deski kamera nie zawsze jest skierowana w tę stronę, co oczy, jest to jednak tylko drobny szczegół. Istnieje także opcja obejrzenia replayu (także z wielu dostępnych kamer).

Udźwiękowienie ogranicza się do muzyczek w menu, przed walką i odgłosami ciosów w czasie walki. Jest to jednak wystarczające.

4D Boxing to naprawdę fajna gra i jedna z najlepszych gier bokserskich. Warto ją zdobyć, jeśli będzie się miało okazję.

Korodzik





4D Boxing

Producent:
Wydawca:
1992
Platformy: PC

- ☑ Pasjonująca akcja
- ☑ Dobre sterowanie
- ☒ Brak możliwości ustawiania kamery

Ocena: 4,5

Polonäse

Polonäse jest grą bardzo podobną do popularnej gry w węża. Prowadzimy korowód i mamy za zadanie przyłączyć do niego wszystkich rozmieszczonych w okolicy ludzi. Rozgrywka jest jednak łatwiejsza, gdyż - w przeciwieństwie do wyżej wspomnianego gada - nasz prowadzący nie ma alergii na ściany. Gdy dojdziemy do takiej przeszkody, automatycznie skręcamy (w końcu „show must go on", tu nie ma miejsca na przestoje czy wystawanie pod ścianami). Nadal jednak trzeba uważać, aby nie doprowadzić do zderzenia się korowodu z samym sobą , bo wówczas zaczynamy zabawę od początku.

Choć z początku gra jest prosta, to z czasem stawia przed nami coraz bardziej diaboliczne wyzwania. Prowadzący porusza się z poziomu na poziom coraz szybciej, a sytuacji nie ułatwia limit czasowy. Także wspomniane wyżej automatyczne skręcanie często wprowadza nas w nieprzyjemne sytuacje i prowadzi do przegranej.

Grafika jest prosta, ale funkcjonalna. Choć wszystkie teksty są po niemiecku, znajomość tego języka nie jest wymagana (zastanawiam się jednak, co



to za napisy latają na dole ekranu). Muzyka jest całkiem ładna, jak na Commodore (kilka motywów). Niestety gra może się szybko znudzić. Jest to jednak całkiem niezła produkcja.

Korodzik

Polonäse

Producent: Digital Excess
1994
Platformy: Commodore 64

☒ Szybko się nudzi

Ocena: 3

Blinky's Scary School



Głównym bohaterem tej sympatycznej platformówki jest duszek Blinky. Właśnie skończył on naukę w szkole straszenia i ma wykonać ostateczny egzamin - przed świtem obudzić i wystraszyć jedynego mieszkańca starego zamku. Na pewno jedynego? O nie - zamek jest także pełen żab, pająków i podobnych nieprzyjemności... A bliskie spotkanie z takim niemiłym delikwentem powoduje stratę... Nie, nie życia, tylko energii. Oczywiście należy unikać tej nieprzyjemnej sytuacji. Na początku mamy jedynie 3 życia, a jak je wszystkie stracimy, to czapa.

Kolejnym z wrogów naszego Blinky'ego jest nieubłaganie upływający czas. Jeśli nie zdążymy obudzić wspomnianego klienta, nie zdamy egzaminu, co oczywiście jest wysoce niepożądane. Limit czasu jest dość wyśrubowany, przez co ukończenie gry może sprawić trudności - zwłaszcza, że do tego wszystkiego trzeba jeszcze wybrać właściwą drogę w rezydencji.

Aby dostać się do celu, czyli do sypialni czło-

Re-Volt



Symulacji wyścigów małych samochodzików zdalnie sterowanych jest dość dużo. Do tego szacownego grona należy też Re-Volt, gra - według mnie - fenomenalna.

Gra jest w zasadzie reklamą owych małych pojazdów produkcji firmy Toy-Volt. Zaczynamy w dużym, ładnym warsztacie, gdzie będziemy mieć dostęp do wszelkich opcji gry. Przy wybieraniu z menu kolejnych opcji kamera płynnie najeżdża na różne ciekawe miejsca - ładny smaczek. Zapewne na początku zainteresuje nas najbardziej opcja rozpoczęcia wyścigu.

Mamy do wyboru 4 poziomy trudności. Na wyższych poziomach tempo jest szybsze, a kolizje bardziej realistyczne - czy raczej bardziej spektakularne. Trybów gry jest dość dużo - pojedynczy wyścig, trening, multiplayer, mistrzostwa (odblokowujemy nowe atrakcje), Time Trial czy też Stunt Arena. Ten ostatni wynalazek umieszcza nas na dużym obszarze, pełnym ramp, kółek itp. Celem jest zebranie wszystkich gwiazdek, położonych w najbardziej niedostępnych miejscach. Życzę wszystkim powodzenia... No i oprócz tego mamy jeszcze edytor tras, pozwalający na uskutecznianie własnej twórczości, niestety w dość ograniczonym zakresie.

Zacznijmy od opisania tego, czym się ścigamy. Na początku do wyboru jest 8 samochodzików, a z czasem odblokowujemy kolejne (jest ich naprawdę dużo). Każdy ma inne parametry

---

wieka, będziesz musiał stworzyć dwa magiczne czary. Pierwszy z nich pozwala ci latać, a drugi - pływać. Czary przygotowuje się w kotłach. Należy do nich przynieść odpowiednie składniki (przepis można znaleźć w zamku) i usiąść na kotle, by je zdeponować. Po wszystkich komnatach porozrzucane są przeróżne graty, lecz nie wszystkie się przydają. Niestety jednocześnie możemy nosić tylko 3 przedmioty. Innym rupieciem, który warto wziąć, jest latarka, która rozświetli nam ciemne pomieszczenia.

Kolejnym ciekawym znaleziskiem są toalety, będące w rzeczywistości teleportami. Do skorzystania z teleportu niezbędne jest znalezienie papieru toaletowego, który jest niestety jednorazowy.

Grafika w grze jest ładna - Blinky wygląda wprost uroczo :), a potworki bynajmniej nie są potworne. Z ekranu uśmiechają się niezliczone kolorki. Muzyka ogranicza się niestety do melodyjki granej przy rozpoczynaniu gry. Zamek nie jest zbyt skomplikowany i nie jest trudno szybko po nim krążyć. To przyjemna, miła gierka.

Korodzik



Blinky's Scary School

Producent: Zeppelin Games
Wydawca: Zeppelin Games
1990
Platformy: Amiga, Atari ST, **Commodore 64,** ZX Spectrum

☑ Ciekawie się gra
☑ Ładna grafika

Ocena: 4,5



(szybkość, przyspieszenie, waga) i nieco inaczej się nim jeździ. Kolejną rzeczą jest wybór trasy - z początku 4, a później i więcej (każdą z nich można odwrócić, i to na dwa sposoby - jazda w drugą stronę „pod prąd" czy też po lustrzanym odbiciu trasy). Będziemy ścigać się m. in. w ogrodzie botanicznym czy sklepie z zabawkami. Lokacje te robią wrażenie. Np. w mrocznym muzeum będziemy przejeżdżać przez środek gigantycznego (z naszego punktu widzenia) planetarium. Wszędzie znajdziemy jakieś drobne smaczki, w rodzaju pociągu jeżdżącego po sklepie, sztucznego smoka zionącego ogniem czy piłek odbijających się po uliczkach miasta.

Podczas wyścigu zbierać możemy dodatkowe wyposażenie - w większości broni. I tak do naszego arsenału trafią fajerwerki, balony z wodą, pocisk przypominający cukierka (gdy leci, ślicznie marszczy się wokół niego otoczenie), plamy oleju (raczej nieprzydatne) i kilka innych rzeczy. Możemy też natknąć się na nieprzyjemną niespodziankę - bombę, która powoduje wybuch naszego samochodu, chyba że przedtem dotkniemy innego autka, przekazując mu ten prezent.

Pod względem technicznym gra jest świetna. Grafika jak na 1999 rok jest nieziemska, równie dobrze gierka mogłaby się ukazać kilka lat później. Kolorowe oświetlenie wygląda całkiem ładnie, ale rażą dość sztuczne refleksy światła na samochodzikach - chociaż kto wie, może i to jest realistyczne? Uwagę zwraca dobra fizyka. Samochodziki wywracają się widowiskowo, popychają wózki sklepowe, roztrącają stosiki klocków. Dźwiękowych efektów, takich jak buczenie silniczków daje się słuchać, mamy możliwość posłuchania efektów tła w rodzaju szczekania psa czy szumu spryskiwaczy. A co z grywalnością? Jest ona bardzo dobra, akcja jest szybka i ekscytująca! Jest to jedna z moich ulubionych gier i nawet jeśli nie lubisz wyścigówek - zrób wyjątek dla Re-Volt. Nie powinieneś żałować.

To jak, pojedziecie?

Korodzik

Re-Volt

Producent: Probe
Wydawca: Acclaim
1999
Platformy: Dreamcast, Nintendo 64, **PC,** PlayStation

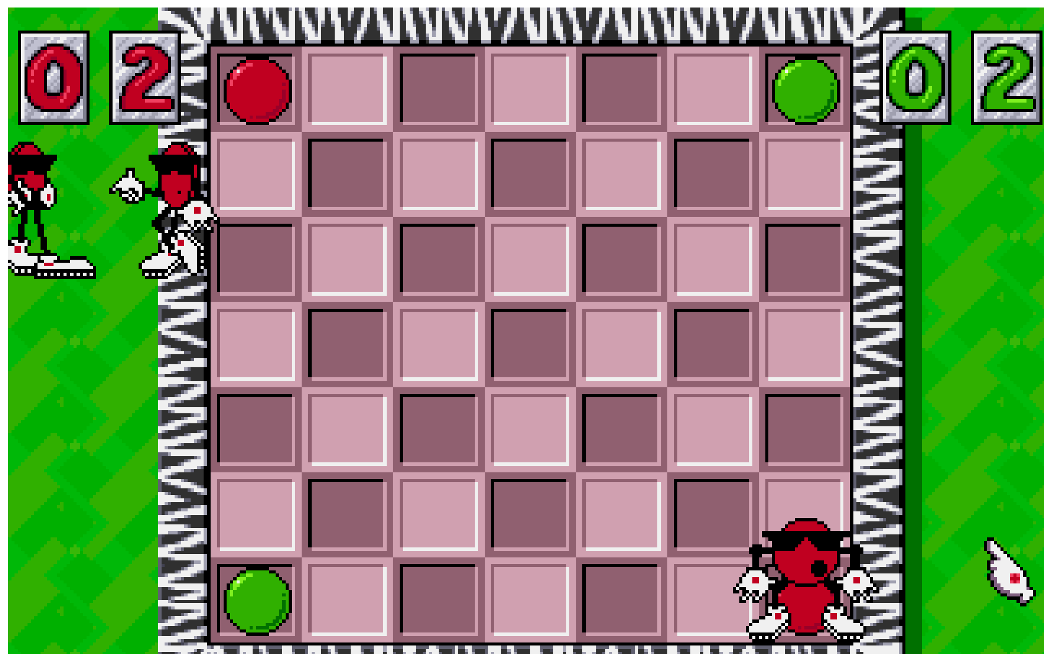
☑ Grywalność
☑ Techniczność

Ocena: 5

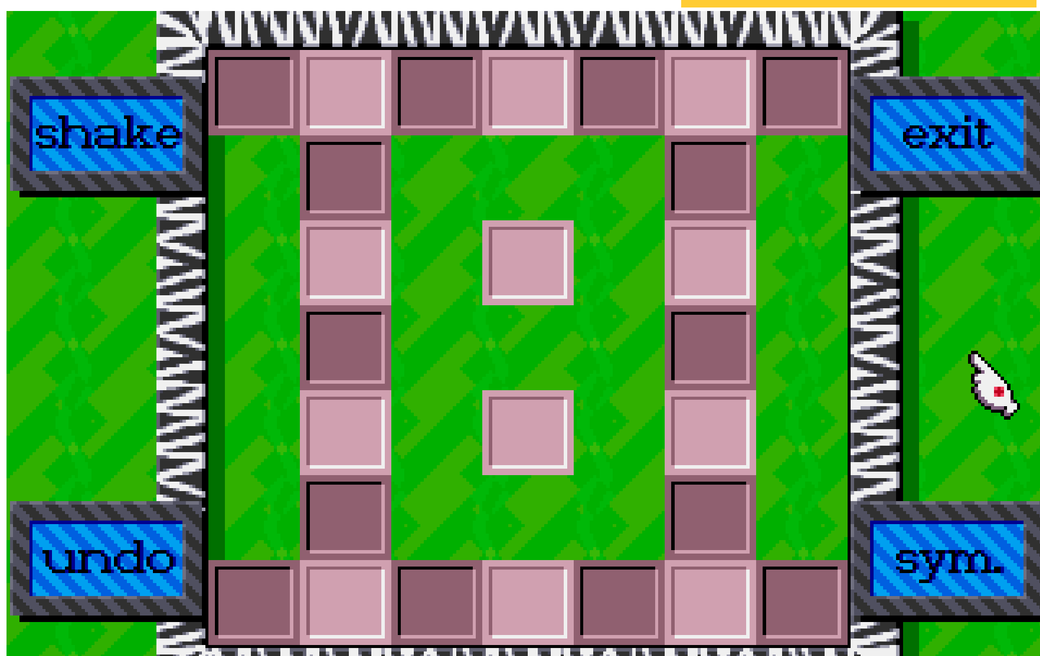


Spot

Hej, łamacze głowy. Czy pamiętacie jeszcze Hexxagona, opisywanego w poprzednim numerze? A gdyby tak połączyć go z napojami gazowanymi i doprawić odrobiną humoru? Głupi pomysł? Nie, w takim przypadku powstałaby gra Spot.



Tytułowy Spot to była maskotka napoju 7 Up, wyglądająca jak czerwona kropa w okularkach przeciwsłonecznych à la agent Smith z Matrixa (mister Anderson). W grze Spot bierze ona udział w szalonej grze planszowej, zarówno jako pionki, jak i sędziowie. Gra się tak jak w Hexxagonie, tyle że na planszy z polami kwadratowymi, a więc każde pole sąsiaduje z 8 innymi. Gwoli przypomnienia (czyli dla tych leniuchów, co to im się nie chce ruszyć i sięgnąć po numer piąty): na początku każdy z dwóch zawodników ma na planszy 2 kropy - jeden zielone, drugi czerwone. Można je przenieść na sąsiednie pole - wówczas się „sklonują" i będą dwie zamiast jednej - lub przesunąć o dwa pola, w którym to interesującym przypadku po prostu się, noo, przeniosą. Jeśli jakaś kropa znajdzie się obok krop przeciwnika, zamienia je na swoich pobratymców tego samego koloru. Celem naszym będzie zdobycie przewagi; gdy cała plansza będzie zajęta, wygrywa delikwent z większą ilością pionów.



Grać można zarówno z (ledwo) żywym kolegą, jak i z komputerem. Poziom sztucznej inteligencji tego ostatniego stoi do dość wysokim poziomie - za pierwszym razem o mało nie zostałem przezeń pobity. Jest też dostępny edytor plansz.

Grafika jest dobra. Przy przenoszeniu kropek z jednego pola na drugie pokazują się zabawne animacje. Niestety wystrój plansz szybko robi się dosyć monotonny. Przydałaby się choć minimalna zmiana kolorków. Nie powstrzymuje mnie to jednak od nadania tej gierce dobrej oceny (ależ łagodny jestem, nie?).

Korodzik

Spot

Producent: Virgin Mastertronic
Wydawca: Virgin Mastertronic
1990
Platformy: Amiga, Atari ST, Game Boy, **PC,** NES

☑ Grywalność
☒ Monotonia

Ocena: 4

Blinky's Scary School - solucja

I. Solucyi część Pyerwsza, czyli jak waćpan Blinky czaru latania poszukiwał.

Zaczynamy przy G1. Na początek udajemy się w dwie komnaty w prawo i do góry. Bierzemy mąkę (8), wracamy i wskakujemy na garnek. Teraz idziemy pięć komnat w prawo, do dziury, następnie w dół. Zabieramy rybę (10), a w następnym pomieszczeniu papier (K) i skaczemy w dół. Idziemy w lewo i bierzemy butelczynę (11), a następnie schodzimy w dziurę z lewej. Idziemy znowu w lewo i korzystamy z toalety (T) (tj. teleportujemy się.)

Wracamy na garnek, a następnie cztery pola w prawo i do góry. Konfiskujemy latarkę (9), lecimy w dół, prawo, dół, prawo. W nasze obleśne łapska trafia woda kolońska (13). Wskakujemy do dziury, zabieramy papier (K), w dół, w lewo i teleportujemy się. Wkładamy ostatni składnik do garnka i.... Leeeecimyyy!!!

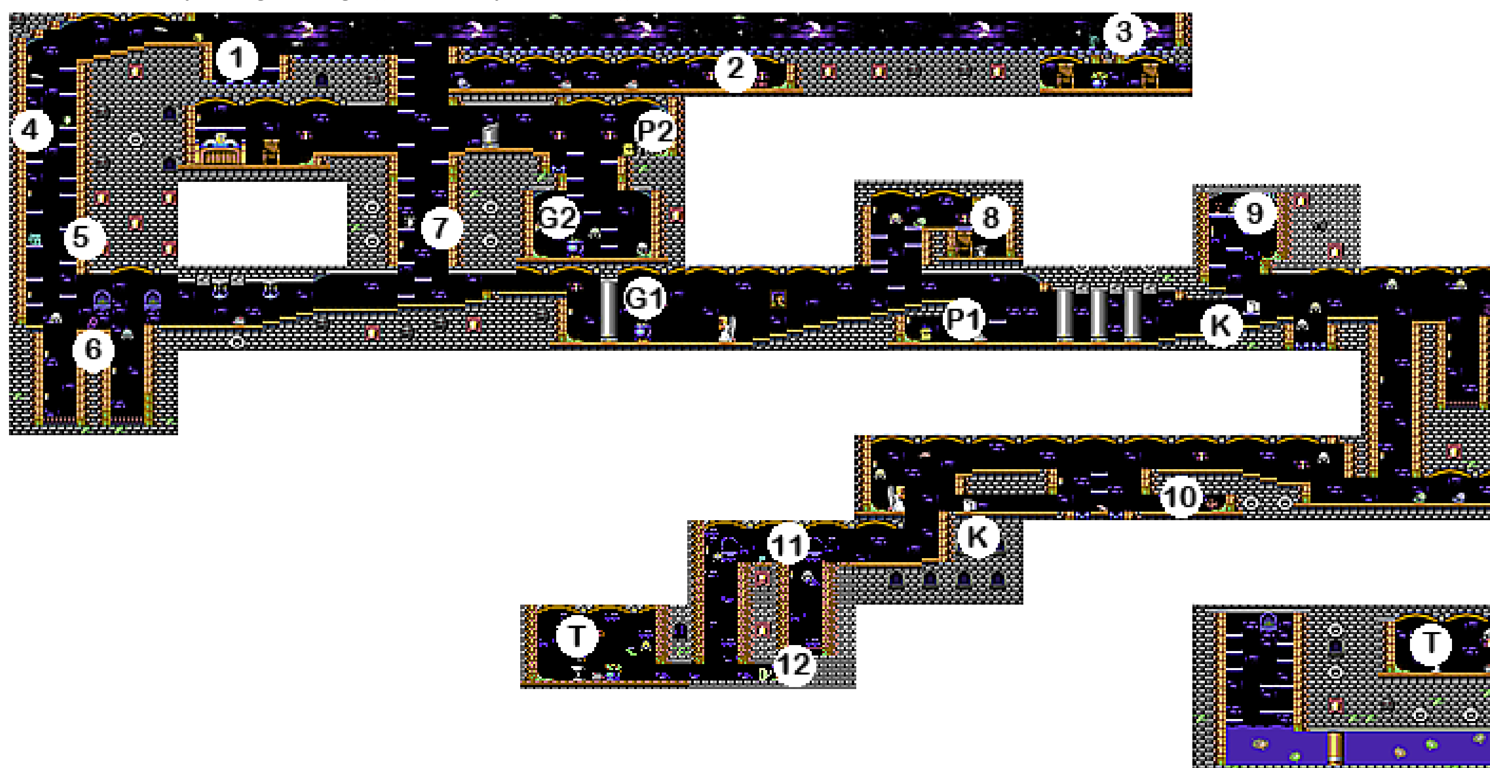
II. Solucyi część Wtóra, czyli jak imć pan Blinky skąpał się w wodzie zimney.

Udajemy się trzy pokoje w lewo. Naszą własnością staje się oko (6). Następnie trzy pokoje w górę i w prawo. Kradniemy ciacho (1). Idziemy pięć pól w prawo, zabieramy gaśnicę (3), zostawiając latarkę. Teraz lewo, lewo, lewo, lewo, dół, prawo i dół. Wchodzimy na garnek (G2). Wracamy i zabieramy latarkę. Teraz przechwytujemy cukierka (2). Nie jest to łatwe. Wrzucamy wspomniany frykas do garnka. Czas na kąpiel! Przechodzimy długą drogę przez cały zamek, po drodze zabierając papier (K), trafiając w końcu do kanałów, płynąc nimi docieramy do ogródka. Idziemy w prawo (uwaga na kolce; w wersji gry, w którą grałem, są one „przesunięte”) i bierzemy w opiekę budzik (14). Po powrotnej drodze przez kanały teleportujemy się i wracamy na garnek. Lecimy, udajemy się w lewo, dwa razy w górę i w lewo. Oto nasz klient! Wskakujemy nad niego i go budzimy.

Korodzik

Legenda: ***(kursywa - rzecz niepotrzebna)***

T - toaleta
K - papier toaletowy
G1 - garnek na czar latania
G2 - garnek na czar pływania
P1 - przepis na czar latania
P2 - przepis na czar pływania
1 - Herbatnik
2 - Cukierek
3 - Gaśnica
4 - ***Balon***
5 - ***Maskotka***
6 - Oko
7 - ***Detergent***
8 - Mąka
9 - Latarka
10 - Ryba
11 - Kwas cytrynowy
12 - ***Kaseta***
13 - Woda kolońska
14 - Zegar



Bomberfun

Bomberfun jest zaiste wybuchową grą. Można się przy niej nieźle rozerwać. Jeśli ktoś lubi takie rzeczy, będzie to dla niego eksplozja zabawy. No, dość tych żartów.

Cóż to takiego jest? Otóż jest to remake starej (rzecz jasna) gry Dyna Blaster. W skrócie rozgrywka w Bomberfunie wygląda tak: mamy planszę, będącą właściwie siecią korytarzy, pełną rozmaitych zakamarków, przejść i przeszkód. Po owych korytarzach krążą dwaj delikwenci, które z jakiegoś powodu ze sobą rywalizują (ta gra szerzy antyspołeczne zachowania!) Odbywają oni ze sobą dyskusję, w której używają argumentów, hm, cięższego kalibru - bomb typu „klasycznego", czyli czarnych kul. Takie cacko wystarczy postawić na ziemi i zwiewać, zanim wybuchnie, wysadzając w powietrze rozmaite skrzynki i inne śmieci (a także naszych zawodników) w czterech kierunkach wokół siebie, niestety w ograniczonym zasięgu. Na szczęście na znalezienie przez nas czekają różne znajdźki. Są to np. zwiększenie zasięgu wybuchu czy przyspieszenie naszych ruchów. Jeśli będziemy mieli pecha, to złapiemy dokuczliwą chorobę, którą możemy jednakże zarażać partnera. Naszym celem jest zlikwidowanie wrogiego zenka określoną liczbę razy, zanim on zrobi to nam.

Oprócz zostawiania bomb (na choinę?) gdzie popadnie, możemy także wymierzyć ładunkowi wybuchowemu solidnego kopniaka, co niekiedy skutkuje pojawieniem się go w miejscach bynajmniej niespodziewanych. Aby utrudnić sprawę, niektóre plansze mają dwa piętra, między którymi trzeba przechodzić po schodach. Grając z komputerem, szybko przekonamy się, że nie jest on łatwym do pokonania przeciwnikiem. Bez większego trudu śmiga, unikając naszych niespodzianek i doskonale wykorzystuje kopniaki, przez co zdjąć gościa jest naprawdę trudno. Można jednak zamiast tego stoczyć pojedynek z żywym człowiekiem (martwi dość wolno reagują.) Do dyspozycji naszych pakerów stoi wiele plansz o wzrastającym stopniu skomplikowania, a co za tym idzie, robienie kuku robi się coraz trudniejsze.

Zerknijmy na oprawę. Grafika jest nawet ładna - płynna, prosta, lecz śliczna. Irytują jednak wyblakłe kolory... czy naprawdę nie można było dać czegoś jaskrawszego? Muzyka nie irytuje, ale i nie porywa.

Jeśli pamiętacie Dyna Blaster i chcecie zagrać w coś podobnego, to Bomberfun będzie interesującą pozycją. Dla innych ludzi zresztą też.

Korodzik

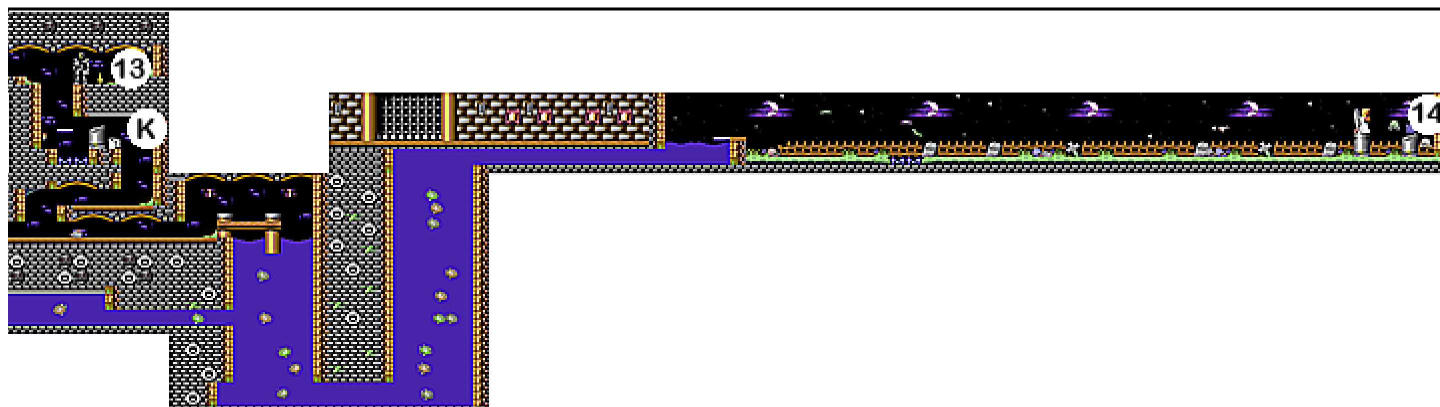


Bomberfun

Producent: LightBrain
Wydawca: dtp Vertrieb und Marketing
2002
Platformy: PC

- ☑ Dużo krajobrazów
- ☒ Blada (dosłownie) grafika

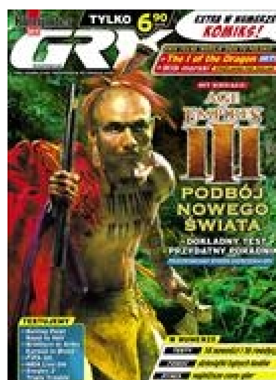
Ocena: 4



Komputer Świat (Nowe) Gry

Dlaczego stare gry nie cieszą się poważaniem? Dlaczego wielu graczy uznaje tylko najnowsze pozycje, a na stare patrzy z politowaniem czy też przerażeniem (nawet na te pozycje, którymi zachwycali się parę lat temu)? Powodów jest zapewne wiele, ale jednym z nich jest taki, że taką postawę propagują pisma komputerowe. Zajrzyjmy do miesięcznika Komputer Świat Gry.

Uwaga na oczy! Czytanie może doprowadzić do nerwicy, białej gorączki i trafienia przez szlag!



KŚGRY 12/05

Na początek walimy z grubej rury. Antologia Blizzard (Diablo + Starcraft + Warcraft II): "Boleśnie prosta grafika w Warcrafcie II kłuje w oczy tak, że niemal nie da się grać." (przydałaby się wizyta u okulisty) "StarCraft to klasyka strategii czasu rzeczywistego. (...) Każdą ze stron konfliktu gra się inaczej (...) Akcja jest szybka, co chwila toczymy potyczki, a całość jest łatwa do opanowania dzięki prostym zasadom i wygodnemu sterowaniu." (czyżby nareszcie dostrzegli coś dobrego? Nie, bo...) "(...) prosta dwuwymiarowa grafika jest nieprzyjemna dla oka(...)" "Zestaw ma wartość historyczno-wspominkową, do grania się już nie nadaje. (...) Prawie 60 złotych za gry, od których wstajemy zniechęceni po godzinie, to spora suma wyrzucona w błoto." (no comment)



KŚGRY 2/06

Gothic II: Złota edycja: "Nawet liczni wierni fani tej gry krzywią się, patrząc na nią po latach" (też mi wierni fani...)

Ludzie, ludzie, cuda w tej budzie! UFO: Decydujące Starcie: (to nie stara gra, ale z roku 2006): "Podobną grą jest X-Com: Enemy Unknown (...) Archaiczna oprawa jest w niej co prawda słaba, ale mamy więcej do zarządzania (...)" (ciekawe, że panowie redakcja nie zauważyli chociażby X-Com Apocalypse, a zamiast tego proponują nam najstarszą pozycję)

KŚGRY 5/06

Command & Conquer: "(...) grafika niewyraźna i razi w oczy (...)" (radzę założyć okulary ochronne, by zabezpieczyć się przed porażeniem)



Command & Conquer: Red Alert "Podobnie jak pierwszy Command & Conquer, Red Alert na dzisiejszych komputerach jest już niestety niegrywalny." "Co kiedyś wywoływało zachwyt i pobudzało wyobraźnię, dziś jest tylko kupką niewyraźnych pikseli."

Command & Conquer: Tiberian Sun "(...) Tiberian Sun to pierwszy z Command & Conquerów, w którego da się spokojnie grać i dziś" (a w dwie pierwsze gry da się grać tylko niespokojnie?)

Command & Conquer: Generals "(...) Generals z dodatkiem to (...) na pewno jedyna [gra z serii C&C], w którą gra się dzisiaj." (W inne nikt już na całym świecie nie gra, tak?)



KŚGRY 6/06

Age of Wonders: "W pierwsze Age of Wonders już trudno dzisiaj grać, wszystko jest rozpikselowane i małe, ledwo co widać" (kolejny krótkowidz)

Gothic: "W dobie Obliviona wyglądającego niemal jak rzeczywistość oglądanie tej paskudnej grafiki sprawia, że oczy zaczynają boleć" (najwyraźniej Elder Scrolls: Oblivion wywiera jakiś magiczny wpływ na oczy. Ledwo co się ukazał, a już wszystkie gry muszą wyglądać tak ładnie jak on - no widziała pani?)



KŚGRY 9/06

Age of Empires: "Grafika w samej grze jest w niskiej rozdzielczości, a wiele jednostek trudnych do odróżnienia od siebie. Łatwo mylimy nawet robotników z wojownikami." (i znów: okulary pilnie potrzebne, bo ja czy moja rodzina takich problemów nie mamy) "Do tego wojska poszczególnych nacji różnią się między sobą tylko kolorami." (och, jakie to straszne! po prostu żyć się odechciewa!) "(...) Age of Empires okazuje się pozycją niegrywalną i nie warto do niej wracać." (gra została oceniona na 1 gwiazdkę, czyli "najniższe stopnie komputerowej rozrywki: bezwartościowe, totalne gnioty i niedoróbki")

Korodzik

Katalog Polskich Zamkniętych Pism Komputerowych

Top Secret. Secret Service. Bajtek. PC Magazine. Te i niezliczone inne pisma niegdyś egzystowały na naszym rynku. Czekał je różny los. Jedne były efemerydami, które wyprodukowały kilka numerów i zniknęły; inne utrzymywały się przez długi czas. Lecz wszystkie je skosił nieubłagany czas: najczęściej problemy finansowe.

Pisma umierały w rozmaity sposób. Jedne w ostatnim numerze publikowały smutny artykuł wstępny, w który żegnały się na zawsze. Inne do ostatniej chwili nic nie przeczuwały, niekiedy nawet z entuzjazmem wypowiadając się, co to będzie w numerach za rok, dwa, pięć... Tyle, że pewnego razu spytany kioskarz rozłożył bezradnie ramiona...

Taki sobie katalog zamkniętych czasopism komputerowych

Menu	Czasopisma
główna czasopisma pominięte artykuły linki	Poniżej - spis skatalogowanych czasopism.

Na litery: #, A - E	Na litery: G - M	Na litery: N - W
.admin.netware	Gambler	net --> .net
.net	Game 4u	Net Forum
64 plus 4 & Amiga	GameStar	New S Service --> Secret Service
Action Plus	GFX	Nowy Świat Gier Komputerowych
admin.netware --> .admin...	Giełda Komputer	NT Plus
Almanach Komputerowy	Golden CD ROM	Oficjalne ... Tom's HG
Amiga Computer Studio	Graj!	PC Gamer Po Polsku
Amiga Mag. --> Magazyn Amiga	Gry	PC Games CD
Amiga News	Horyzonty Tech. Suplement '87	PC Magazine Po Polsku
Amiga Vademecum	IBM Polska	PC Nonstop
Amiger	IKS Informatyka Komp. Systemy	PC okay!
Amigowiec	Informator dla ... Jedn. Syst.	PC Shareware
Amigraj!	Informator dla ... ODRA	PC Solution

Niektóre pisma zostały zapamiętane, przetrwały w pamięci, inne popadły w otchłań zapomnienia. Przypomnieć je może jednak doskonała strona - wspomniany w tytule KPZPK. Administrator strony, Erd, zebrał w nim informacje o 127 zamkniętych pismach - od takich sław jak Bajtek po takie „słynne" pozycje jak Konkret, Amigraj, Listing, Avax czy Telenet Forum. Każde pismo ma ramkę z kilkoma informacjami, a także można się pogapić na jego okładki. Niekiedy można znaleźć w tym muzeum ciekawostki w rodzaju zeskanowanego artykułu pożegnalnego czy też linku do strony ze wstępniakami. Do tego działu nie mogą dostać się pisma nadal ukazujące się, naukowe, dla dzieci czy też konsolowe.

Oprócz tego na stronie można znaleźć dział „pominięte", w którym jest lista pism (nienaukowych), które nie przeszły przez selekcję. Nie ma tu opisów, są za to linki do witryn tych czasopism.

Ciekawym działem są „artykuły", w których zamieszczono teksty dotyczące prasy komputerowej. Są one zróżnicowane - od raczej nudnych wyników badań rynku przez historię „Top Secretu" (polecam!) po nieco kuriozalny artykuł „ Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych".

I w końcu mamy dział „linki", który zaprowadzi nas do witryn wydawnictw, bibliotek czy forów.

Pod względem graficznym witryna jest bardzo dobra. Może jest nieco pstrokata, ale zastosowanie łagodnych, jasnych kolorów pozwala odpocząć oczom.

Strona stoi na bardzo wysokim poziomie i każdy, kto interesuje się tematem, powinien ją odwiedzić. Warto!

Korodzik

http://katalog.erd2.webd.pl/

Czesc!
Jestem Bartek. Musze przyznac, ze bardzo lubie i ciesze sie, gdy widze tak fajne idee jak Twoje pismo o klasyce pt. NOP. Ogolnie nie czytam zinow ale gdy widze takie pismo tworzone w pojedynke, i do tego traktujace o starych... Wiem ile wymaga to zaanagazowania i pracy a Ty widac konsekwentnie dazysz do uralnienia swego pomyslu. Fajnie, ze sa tacy ludzie jak Ty, ktorzy sami pisza, przygotowuja i graja jeszcze w stare gry. Tak wiec nie zniechecaj sie! Wiem, ze to tylko slowa ale naprawde szczere!

Pozdrawiam.

Bartek

Owszem, prowadzenie pisma to dość ciężka robota, ale jakże satysfakcjonująca! Nawet w pojedynkę jestem zdolny coś sklecić, a jeśli do tego otrzymam materiały od Czytelników... Dzięki za słowa uznania, Bartek!